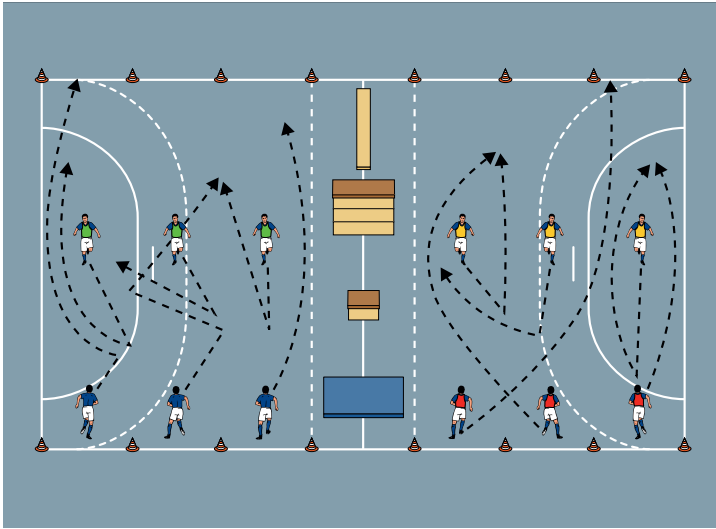


## THEMA: IN TURNIEREN DAS TORWARTSPIEL AUSPROBIEREN



### AUFWÄRMEN 1:

#### FANG-TURNIER

##### ORGANISATION

- ▶ Zwei 25 x 20 Meter große Felder mit je zwei etwa 3,5 Meter großen Pylonentoren an den Wänden markieren.
- ▶ Zwischen den Feldern 4 Hallengeräte aufbauen.
- ▶ 4 Teams einteilen, je 1 Team an einer Wand, das andere in der Mitte aufstellen.

##### ABLAUF

- ▶ Das Team an der Wand läuft zur Wand gegenüber und klatscht dort ab. Das Team in der Mitte fängt.
- ▶ 1 Punkt pro Fang.
- ▶ Anschließend einen Aufgabenwechsel durchführen.

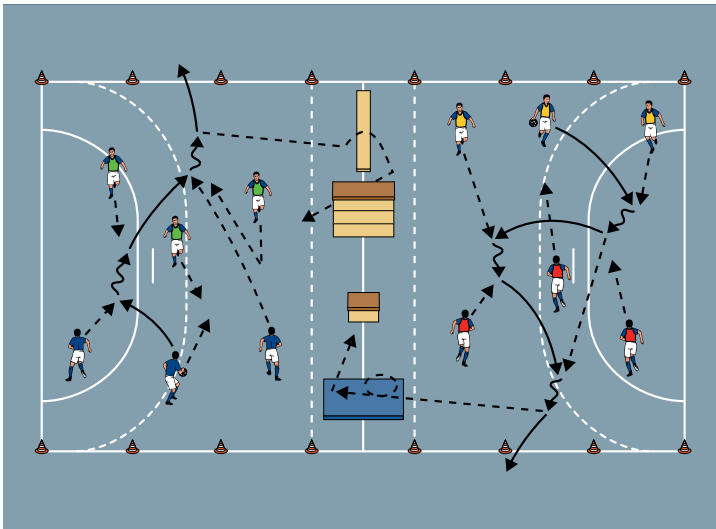
##### VARIATIONEN

- ▶ Fang-Turnier: 3 Durchgänge im Modus "jeder gegen jeden" spielen.
- ▶ Beide Teams starten rückwärts und drehen sich um.
- ▶ Beide Teams starten aus der Hocke.

##### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Zugleich ergeben sich viele Ausweichbewegungen.
- ▶ Die Felder zu Beginn vollständig aufbauen, auch wenn nicht alles von Anfang an genutzt wird.

## THEMA: IN TURNIEREN DAS TORWARTSPIEL AUSPROBIEREN



### AUFWÄRMEN 2:

### BASKETBALL-TURNIER

#### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.
- ▶ 1 Ball pro Feld.

#### ABLAUF

- ▶ Basketballspiel im 3 gegen 3.
- ▶ Beim Laufen den Ball prellen und in die Tore werfen.
- ▶ Der Torschütze überwindet anschließend 2 Geräte seiner Wahl, z. B. über kleinen Kasten oder Bank klettern, vor dem großen Kasten eine Körper-täuschung und auf der Matte eine Rolle vorwärts ausführen.
- ▶ Das Spiel läuft währenddessen weiter.

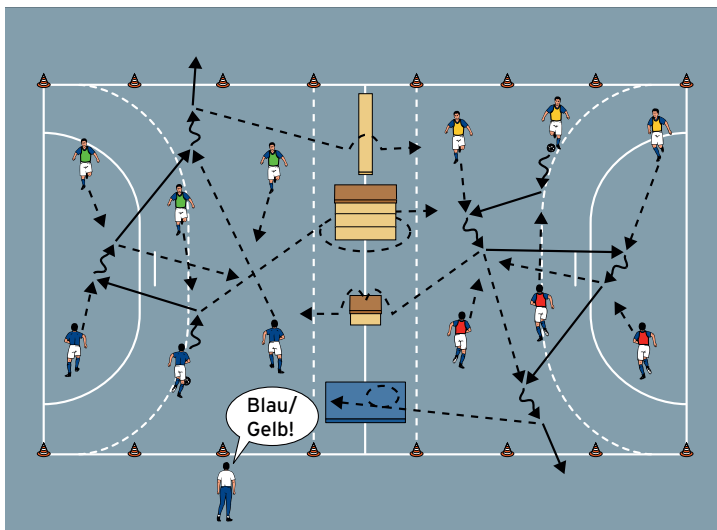
#### VARIATIONEN

- ▶ 4 gegen 4 in Turnierform.
- ▶ Handball oder Rugby spielen.
- ▶ Der Torschütze bestimmt einen Mitspieler, der die Geschicklichkeitsaufgaben ausführt.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Sportübergreifende Spiele anbieten.
- ▶ Kinder mit Händen und Füßen üben lassen.
- ▶ Zusätzliche Koordinationsaufgaben stellen.

## THEMA: IN TURNIEREN DAS TORWARTSPIEL AUSPROBIEREN



### HAUPTTEIL 1:

## 3 GEGEN 3-FELDWECHSEL-TURNIER

### ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten.

### ABLAUF

- ▶ 3 gegen 3 in den Feldern.
- ▶ Auf Trainerkommando wechseln 2 Teams das Feld und führen auf dem Weg 1 Bewegungsaufgabe an den Geräten aus.

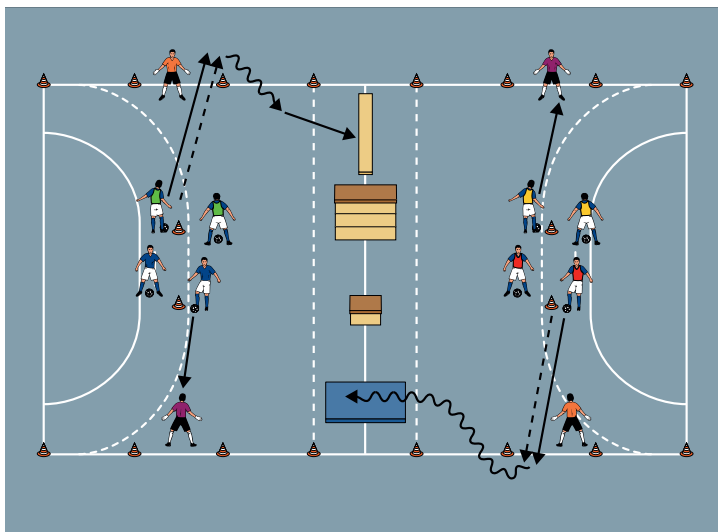
### VARIATIONEN

- ▶ Auf Trainerkommando wechseln alle Teams das Feld.
- ▶ Auf Trainerkommando eine bestimmte Bewegungsaufgabe ausführen.
- ▶ Die Tore verkleinern oder vergrößern.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Fußballspiele mit Koordinationsaufgaben verbinden.
- ▶ Feldwechsel erhöhen die Aufmerksamkeit.
- ▶ Spiele mit und ohne Torhüter durchführen.

## THEMA: IN TURNIEREN DAS TORWARTSPIEL AUSPROBIEREN



### HAUPTTEIL 2:

## „ELFMETER“-TURNIER

### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ 8 Meter vor jedem Tor 1 Hütchen aufstellen.
- ▶ Jede Mannschaft stellt 1 Torwart, die übrigen Kinder bilden mit Bällen Reihen an den Hütchen.

### ABLAUF

- ▶ "Elfmeter"-Turnier: Die Kinder schießen auf die Tore. Bei einem Treffer passt das Kind gegen Kasten/Bank oder dribbelt über die Matte.
- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Welches Team erzielt die meisten Treffer?

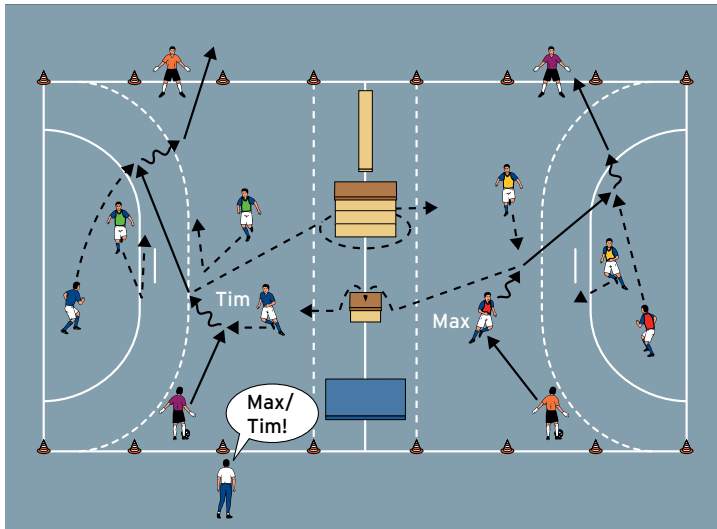
### VARIATIONEN

- ▶ Nur mit links/rechts schießen.
- ▶ Die Schussentfernung vergrößern.
- ▶ Wer trifft, wird neuer Torwart.

### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Torschussaufgaben gehören in jedes Training.
- ▶ Die Schussentfernung dem Leistungsstand der Kinder anpassen.
- ▶ Beim Torschuss auf Beidfüßigkeit achten.

## THEMA: IN TURNIEREN DAS TORWARTSPIEL AUSPROBIEREN



### SCHLUSSTEIL:

### SPIELER-WECHSEL-TURNIER

#### ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten.
- ▶ Die Hütchen vor den Toren entfernen.

#### ABLAUF

- ▶ 3 gegen 3 mit Torhütern im Turniermodus.
- ▶ Auf ein Trainerkommando überwinden 2 Kinder ein Gerät und wechseln anschließend das Team.

#### VARIATIONEN

- ▶ 4 Kinder wechseln die Teams.
- ▶ Auf Trainerkommando in Über-/Unterzahl spielen.
- ▶ Auf 4 Tore spielen.

#### TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Für kleine Fußballspiele viel Trainingszeit einplanen.
- ▶ Die Kinder frei spielen lassen.
- ▶ Gelegentlich die Spiele durch Provokationsregeln und Zusatzaufgaben steuern.